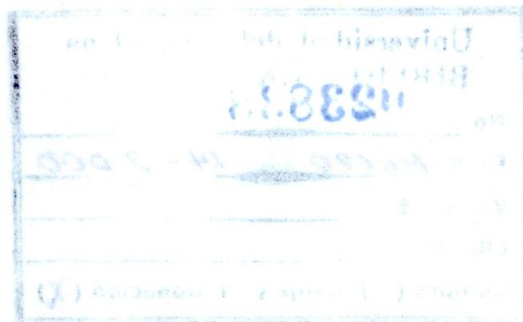


CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL DOCENTE DE CIENCIAS SOCIALES



SANDRA PACHECO DÍAZ

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
CIENCIAS SOCIALES-PROYECTO PEDAGÓGICO
SANTA MARTA
1999**

1123838



CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL DOCENTE DE CIENCIAS SOCIALES

SANDRA PACHECO DÍAZ

**Trabajo presentado como requisito para obtener el Título de Licenciada
en Ciencias Sociales**

**PEDRO GRANADOS ALVAREZ
ASESOR**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
CIENCIAS SOCIALES-PROYECTO PEDAGÓGICO
SANTA MARTA
1999**

P.F.
A238

Nota de aceptación.

Presidente del jurado.

Jurado

Jurado

DEDICATORIA

A Dios porque iluminó en todo momento mi trabajo.

A mis padres, porque sin su concurso, apoyo y colaboración no hubiera emprendido esta maravillosa empresa.

AGRADECIMIENTOS

La autora del presente trabajo agradece a:

La Universidad del Magdalena, por haberme ofrecido la oportunidad de formarme como maestra y por incorporar a su labor a docentes como el Licenciado Pedro Granados, quien nos orientó permanentemente.

Al Rector del Instituto Camilo Torres, Eustorgio Escobar, quien me apoyó para sacar adelante el proyecto.

A Mario Mena, quien fue la única persona que se interesó por observar mi trabajo y colaborarme con la ayuda audiovisual.

A José Caballero, quien me conscientizó sobre la importancia de ser un docente creativo.

A Malena Ortiz, quien me colaboró en la estructuración y organización final de mi Proyecto Pedagógico.

A los estudiantes del Instituto Camilo Torres, quienes mantuvieron siempre un gran interés y un alto nivel de motivación.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	10
0.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
0.2 JUSTIFICACIÓN	14
0.3 OBJETIVOS.	16
0.3.1 Objetivo General.	16
0.3.2 Objetivos Específicos.	16
1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	17
1.1 MARCO CONCEPTUAL.	17
1.1.1 Mecanismos para la operacionalización de la creatividad.	24
1.2 LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN.	26
1.2.1 Introducción de elementos creativos en el área de Ciencias Sociales.	31
1.3 METAS QUE SE QUIEREN ALCANZAR CON EL PROYECTO.	33
1.4 MARCO LEGAL	36

1.4.1 La creatividad en la ley general de Educación.	36
2. DISEÑO METODOLÓGICO.	38
2.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	38
2.2 POBLACIÓN	39
2.2.1 Reseña histórica de la institución	40
2.2.2 Ubicación	41
2.2.3 Condiciones de vida.	41
2.3 TÉCNICAS Y RECURSOS UTILIZADOS EN EL PROYECTO.	42
2.3.1 Técnicas.	42
2.3.2 Recursos.	43
2.3.2.1 Humanos.	43
2.3.2.2 Logísticos.	43
2.3.2.3 Físicos.	44
2.4 PLAN PEDAGÓGICO	44
2.4.1 Diagnóstico del área de Ciencias Sociales.	44
2.4.1.1 Análisis de la información.	45
2.4.2 Talleres de creación	49
2.4.3 Nuevo enfoque en la evaluación.	56
3. HACIA UNA RENOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA	

HISTORIA EN LA INSTITUCIÓN.	58
3.1 PROPUESTA.	58
3.2 RESULTADOS OBTENIDOS CON LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS NOVEDOSAS.	60
BIBLIOGRAFIA	64
ANEXOS.	65

0. INTRODUCCION

En las dos últimas décadas el Estado, las Instituciones educativas y los docentes, se han venido preocupando y han hecho serios cuestionamientos a la calidad de la educación, enmarcada dentro del contexto universal y tomando como puntos de referencia los avances científicos y tecnológicos que se han desarrollado.

Teniendo en cuenta este aspecto, se elabora el presente trabajo de investigación, en el campo de las ciencias Sociales, apuntando a la baja calidad de la educación y la falta de creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia dentro de una estructura tradicionalista para crear novedosas estructuras ideativas que permitan mejorar las condiciones en que desarrollo el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Dentro de investigación fueron importantes los aportes de los educandos, docentes y Rector de la institución que colaboraron con el desarrollo de las actividades con miras a lograr un cambio de enfoque pedagógico.

Igualmente, son de trascendental importancia los logros obtenidos en la investigación ya que las alternativas de cambio planteadas en este Proyecto Pedagógico son pequeños pero significativos aportes hacia la búsqueda de nuevas expectativas transformadoras del quehacer pedagógico; que, como es obvio, se reflejará en la formación de los estudiantes a través del fomento del espíritu crítico, autónomo, activo y creativo.

0.1 PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.

Tomando como punto de partida la afirmación de que, en términos generales, existe una gran cantidad de estudiantes que tienen deficiencias en su capacidad creadora y reflexiva para revolucionar el conocimiento recibido en la asignatura de Historia; se formula el siguiente problema: *Cómo cualificar los procesos pedagógicos adquiridos en el área de Historia para despertar la creatividad y contribuir con mi formación personal y la de mis estudiantes?*

Este problema tiene su génesis en la poca comprensión de los procesos históricos enseñados a través de la academia; pero a partir de los valiosos aportes del docente José Caballero, se operó en mi formación un cambio de actitud frente a la materia, pues nos llevó a la reflexión y a crear y desarrollar ideas a partir de las estructuras ideativas aprendidas.

La necesidad de seguir afianzando esta nueva valoración me ha llevado a despertar una actitud investigativa e innovadora, que sólo se podrá

desarrollar en la medida en que reconozca las calidades y las formas de aprendizaje que cada estudiante puede desarrollar dentro del aula de clase.

La potenciación de mi creatividad, permitirá propiciarla en el aula escolar, rompiendo con lo tradicional, pues la nueva forma de Educación nos conduce, como docentes, a buscar otras alternativas para la enseñanza y el aprendizaje, colocándonos como guías para los estudiantes y no como aquellas personas que manejan una verdad absoluta, reprimiendo en el educando la capacidad innovadora y analítica. Por esta razón y a través de la realización de este proyecto, busco formarme como una persona creativa y ejercer la docencia sin caer en la rutina y contribuir a formar individuos capaces de desarrollar novedades y buscar otras formas de solución a los problemas.

De no lograrlo afectaría notablemente mi formación y seguiría con la dificultad que tengo desde mi experiencia como estudiante.

0.2 JUSTIFICACIÓN.

En el campo del desempeño, existen docente que frecuentemente se encuentran con la dificultad de diseñar estrategias para crear situaciones nuevas, debido a la indefinición de lineamientos epistemológicos, pedagógicos y didácticos que le den la oportunidad de descartar lo tradicional y lo conductista.

Esta falencia se debe, en gran parte, a la formación académica que reciben los docentes en las instituciones educativas, las cuales colocan al estudiante como un sujeto receptor de información estrictamente ceñidas a la normatividad. Esta visión, priva al educando de desarrollar sus potencialidades como sujeto-creador, capaz de reflexionar frente a los procesos cognitivos, volitivos y axiológicos en los que participa.

En el bachillerato, a pesar de la existencia de la Ley 115, hay, aún, una cantidad numerosa de profesores tradicionalistas, con una visión omnipotente, seres "poseedores del conocimiento y por supuesto de la verdad". Estos generalmente utilizan como estrategia académica el

dictado mecánico, las evaluaciones memorísticas (en forma escrita) llevando a sus estudiantes a ser personas pasivas, sin capacidad creadora, reflexiva, innovadora.

Esta situación, se puede también observar en la universidad ya que, debido a estas carencias en la formación básica, a muchos estudiantes se les dificulta construir estructuras ideativas novedosas y participar activa en clases de tal forma que sus aportes contribuyan con el enriquecimiento de los procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos.

Por ello, es necesario elaborar un proyecto de formación para docentes que les permitan trascender la mera transmisión, para colocar a los estudiantes de cara a otras realidades y que los lleven a potenciar toda su capacidad creativa para deconstruir el mundo y crear otras estructuras que le permitan SER y HACER.

0.3 OBJETIVOS.

0.3.1 Objetivo General.

Propiciar una educación activa que favorezca el aprendizaje significativo a través de la experimentación lúdica, la reflexión y la formulación de hipótesis para revolucionar las estructuras ideativas aprendidas, permitiendo que el estudiante ensaye posibilidades de crear e innovar.

0.3.2 Objetivos específicos.

- Dar herramientas a los estudiantes para que potencien su capacidad creadora dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en historia.
- Incrementar la creatividad, la actitud investigativa, la discusión y la sana crítica del educando.
- Reactivar la motivación interna del estudiante por el aprendizaje y por el reconocimiento de las propias capacidades y estimular el diálogo permanente al interior de la institución.

1. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

1.1 MARCO CONCEPTUAL.

No existe un consenso general que determine exactamente el significado del concepto creatividad, ya que éste varía de un autor a otro, pero podemos encontrar muchos elementos comunes que nos permitan llegar a una aproximación del concepto. A continuación se presentan algunos de ellos:

Para Rogers *"...la creatividad se manifiesta en la aparición de un producto relacional nuevo que resulta de la unidad del individuo, de las circunstancias de su vida y de los aportes de otros individuos". (1)*

(1) GRANADOS, Pedro y PIMIENTA, José. Proyecto Pedagógico. Santa Marta. Publicación Universidad del Magdalena. P. 16,

Según este planteamiento, dentro del proceso creador participan activamente: Individuo, contexto en el que desenvuelve –sea situacional, social, afectivo, etc.- y las intersubjetividades que se dan a partir de las relaciones que establece con los miembros de la sociedad (laborales, lúdicas, afectivas, sociales, etc.) Pero para que sea efectivo, el proceso creador es necesario que las relaciones que se desarrollen deben estar ambientadas por un clima de libertad en donde el individuo, se sienta aceptado, valorado; con libertad de expresarse de varias maneras, para comunicar sin temores sus opiniones, sus sentimientos, sus ansiedades y preocupaciones.

Sin excluir al anterior, Piaget postula que “..la creatividad es inherente al proceso de conocimiento por parte del individuo”. De esta postura surge, la idea de que en el desarrollo del individuo se dan dos procesos básicos: el de adaptación y el de organización, tanto de las estructuras biológicas como intelectuales. La adaptación al medio se logra cuando el individuo logra asimilar elementos del ambiente a sus estructuras internas ya establecidas y a la vez se acomoda a ellas

modificando sus esquemas para determinar su funcionamiento de acuerdo con las especificaciones del objeto".

En consecuencia, Piaget afirma que "*hay creatividad cada vez que el individuo construye un esquema para realizar una adaptación*" (2).

Como es obvio, las adaptaciones de las que habla este autor se efectúan sobre la base de la existencia de las interrelaciones que plantea Rogers, las cuales enriquecer las potencialidades de los individuos y pone al servicio de las demás la capacidad para generar ideas nuevas. Con esto se sientan las bases de otro planteamiento que se inclina por indicar que las ideas creadoras tienen como condición *sine quo non* los aportes originales que cada individuo incorpora al proceso.

En este sentido, Sidney J. Parnes afirma que el comportamiento creador es "*aquel que da muestra a la vez de originalidad y valor en su*

(2) Ibid. Pág. 17

producto, siendo así la capacidad creadora una función del saber, de la imaginación y de la evaluación. Considera "que la creatividad puede desarrollarse sistemáticamente resalta la importancia del interjuego entre imaginación y conocimiento", ya que él saber suministra la oportunidad del crear, pero es el uso imaginativo de ese saber el que es esencial para la productividad creadora real..."(3).

En el desarrollo de sus ideas Parnes muestra que la potenciación de la creatividad lleva a la generación de pensamiento "emancipador", libre de ataduras conceptuales repetitivas. El pensamiento Libertario, de cual estamos hablando, se manifiesta, según Guilford - pionero en el estudio de la creatividad- en múltiples formas: *"El pensamiento divergente estaría conformado por cerca de 24 aptitudes, veintitrés de las cuales ya han sido aisladas y comprobadas mediante un análisis factorial, este pensamiento es el más representativo de la creatividad"* (4).

(3) Ibid. P.17

(4) Ibid. P. 18

Desde otra perspectiva, autores como Grimberg consideran que para generar nuevas estructuras es necesario evaluar los procesos anteriores para incorporarlos de una manera novedosa a su vida, en consecuencia, afirma que *"el acto creativo es el resultado de un proceso durante el cual el individuo debe pasar inevitablemente por estados de desorganización temporal y ruptura de las estructuras establecidas para reintegrarse luego de una manera diferente"* (5).

Es decir, el acto creativo a la vez que es racional, reconoce la libertad y la originalidad con que se generan nuevas estructuras a partir del choque con antiguos modelos, de los cuales surgen dudas, temores, preguntas y resoluciones. Por esta razón, el paradigma educativo centrado en el maestro, es inhibitorio de la creatividad de los niños ya que no posibilita la verdadera interacción,

Con De Bono ampliamos aún más la idea expresada por Grimbert, mostrando que *"el pensamiento está constituido por una serie de*

(5) Ibid. P. 21

habilidades que se pueden aprender mediante el uso sistemático de herramientas denominadas por él "herramientas de pensamiento". Su método pretende estimular los procesos y operaciones mentales, tratando de disminuir el énfasis en la memorización de hechos y el aprendizaje de contenidos, dando mayor importancia a la adquisición de aprendizajes perdurables a nivel de procesos, los cuales se convierten en herramientas para la adquisición del conocimiento y la adaptación a la vida diaria" (6).

Las herramientas de pensamiento son las que permiten comprender los procesos en los participan los individuos, analizar las posibilidades y las circunstancias que se dan los eventos, interpretar los procesos, criticar, sintetizar e incorporar nuevas ideas sobre la base de la reflexión compleja a la cual se hace alusión.

Finalmente, en autores como Zubiria se integran todos los elementos mostrado por los diferentes autores a través de su afirmación de que

(6)Ibid. P 17, 18, 21, 26.

existen tres aspectos que componen la creatividad, a saber, la inteligencia, la originalidad, y el trabajo.

Afirma que La inteligencia es la habilidad para organizar de forma inteligente la entrada de información; en otras palabras, se puede decir que la inteligencia es la capacidad para comprender información.

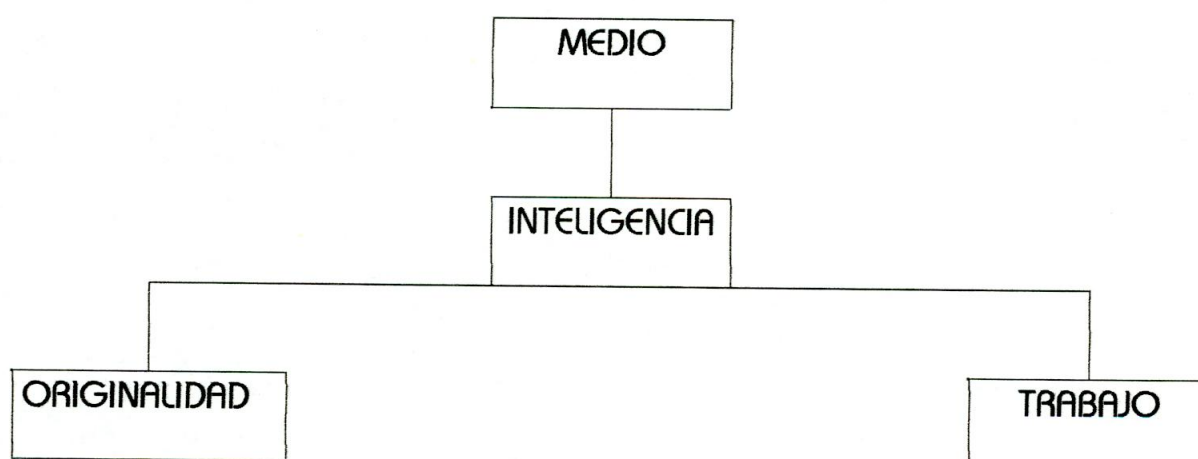
La originalidad es la habilidad para establecer relaciones poco comunes entre las ideas, se encarga de encontrar nexos poco frecuentes o extraños entre partículas de información. La originalidad tiene que ver con la novedad, con la búsqueda intencional de la diferencia, implicando romper con una cantidad de hábitos, mientras todo el ambiente nos invita a lo contrario.

Y por su parte, El trabajo es la labor de hilar ideas hasta construir una buena estructura en la mente y después en la realidad física: *"Crear no es una tarea fácil, las creaciones pequeñas al igual que las grandes implican grandes dosis de trabajo, sin el cual ni siquiera el genio*

más dotado con ayuda de todas las musas y la intuición más eficaz, lograría algo novedoso..." (7)

El trabajo consiste en relacionar los nexos entre ideas construyendo de esta manera estructuras ideativas cada vez más complejas y potentes.

1.1.1 Mecanismos de la creatividad.



Sumando cada aspecto expuesto por el autor, podemos resumir el mecanismo de la creatividad, diciendo que consiste en el mutuo trabajo de los tres elementos de la creatividad, inteligencia, originalidad y trabajo, que están ligados para dar origen a estructuras ideativas novedosas que el producto final de la creatividad.

(7) Ibid. P.119

En el mecanismo, se toma del medio la información, y es a través del departamento de la inteligencia como se verifica que estas ideas producidas en la mente, son comprendidas. Luego con el departamento de la originalidad se establecen relaciones poco comunes entre las ideas y por último con el departamento de trabajo se elaboran las estructuras ideativas, relacionando ideas mediante operaciones intelectuales que van a originar las "estructuras ideativas novedosas" que es el producto final de este mecanismo.

"...las estructuras ideativas son un conjunto de ideas organizadas lógicamente, de tal manera que la estructura en sí misma resulta comprensible..." (8)

(8) Ibid. P. 119

1.2 LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN.

En el campo educativo, Zubiría se convierte en el motor propulsor de nuestra nave ya que su planteamiento integra todos los componentes que están presentes en la creación de nuevas estructuras sin desconocer la existencia de anteriores, sobre las cuales los individuos establecen comparaciones, asumen un punto de vista y lo materializan a través de sus realizaciones personales, teniendo como elementos mediatizadores su individualidad, las relaciones que establece con los miembros de su comunidad y el medio ambiente que caracteriza la sociedad.

Por ello, hace énfasis en que las Instituciones educativas deben encargarse de la formación de individuos hábiles en la construcción de estructuras ideativas novedosas, formar individuos creadores, ya que son ellos los que producen cultura, ciencia, tecnología, etc:

"...Un individuo hábil en la construcción de estructuras ideativas novedosas, de acuerdo con Jerome Bruner, es aquel que es capaz de revolucionar los sistemas de ideas tradicionales a partir de los sistemas

culturalmente establecidos..."(9).

Zubiría afirma que una de las finalidades de la educación es formar individuos de "revolucionar" los conocimientos aprendidos en las clases, por esta razón, el educador debe acrecentar el mecanismo de la creatividad, potenciando las habilidades asociadas con la creatividad: Inteligencia, Originalidad y Trabajo. Ya que el mecanismo de la creatividad es la herramienta intelectual que nos permite crear.

El docente debe tener una metodología para el desarrollo de la creatividad en la escuela que sea exigente y a su vez, debe facilitar la transformación, de los estudiantes, de estructuras de ideas aprendidas en estructuras ideativas novedosas.

También el maestro debe diseñar actividades que orienten las transformaciones que harán los estudiantes.

(9) Ibid. P. 126.

En lo que respecta a las estrategias metodológicas para la aproximar al estudiante a la construcción de nuevas ideas, en el trabajo que se propone, se han diseñado mecanismos mediante los cuales se generan dudas y preguntas; lo cual lleva a la creación de estructuras que se van complejizando en la medida que el estudiante asuma los compromisos consigo, con los demás y el entorno. Entre las estrategias que se toman en cuenta se encuentran: el desarrollo de habilidades histriónicas, la transformación retórica de elementos históricos por representaciones gráficas, la presentación y sustentación de su punto de vista frente a la investigación de hechos históricos, etc.

Con estas estrategias, se genera un proceso que reconoce el estado inicial de las ideas, que serán transformadas, proponiendo claramente los estadios de desarrollo mental, intelectual y actitudinal que se quieren observar en los estudiantes, ya que solo después de mucho tiempo de trabajo creativo dirigido, ellos serán capaces de hacerlo solos y tal vez espontáneamente, promoviendo la reflexión "Indefinida" sobre sus propias ideas.

El docente debe romper con los esquemas tradicionales y buscar una educación activa, como puede ser la experimentación lúdica, entendiéndose como la capacidad de jugar; en consecuencia, le brinda a los estudiantes la posibilidad de ensayar varias soluciones en la resolución de problemas y así elegir la opción más correcta.

En lo que respecta a las características de las relaciones que se dan en el aula, para que el proceso de formación sea efectivo, se requiere que el maestro cree un clima de libertad *"para el desarrollo de la creatividad, en el cual el estudiante puede seleccionar problemas significativos ensayando soluciones nuevas o estructuras ideativas novedosas y así asumir retos cuya solución implica un avance en su autorealización"*. (10)

El esbozo anterior nos lleva, entonces, a la introducción de elementos axiológicos en el proceso; y es a través de la promoción de valores como el respeto, la tolerancia la responsabilidad, el reconocimiento de

(10) GRANADOS, Pedro y PIMIENTA, José. La creatividad. Santa Marta. Universidad del Magdalena. P.16.

las diferencias como los estudiantes aprenden a valorar sus opiniones y la de los demás.

Además, el maestro tendrá bien clara la situación inicial de las estructuras de ideas que quiere transformar, proponiendo los cambios que considera deben realizarse para que lograr mayor nivel de participación, reflexión e investigación en el aula, ya que solo después de mucho tiempo de trabajo creativo dirigido, ellos estarán capacitados para desarrollar solos y tal vez espontáneamente, las habilidades y valoraciones que se desean.

Por otro lado, se requiere que la institución educativa tenga claro los propósitos de formación que se requieren para que este clima se materialice. La conciencia de la institución educativa acerca de la importancia de la creatividad como meta, en la que se busque la actualización de estrategias y avances teóricos en el campo de la creatividad, dejando atrás lo tradicional, para así ayudar al crecimiento integral del estudiante. Así mismo, la consecución de un clima

adecuada, lleva al maestro a tener una actitud de respeto, aceptación y confianza en las posibilidades de su alumno.

1.2.1 La introducción de elementos creativos en el área de Ciencias Sociales.

Según Francisco Cajiao "...cuando se habla de la "enseñanza de las Ciencias Sociales" es necesario dar alcance al término, dentro de la tradición escolar. El área de Sociales comprende básicamente una instrucción rudimentaria en geografía y en historia, entendida más como acumulación de datos inconexos para tener "alguna cultura general", que un proceso sistemático de comprensión de procesos sociales complejos que se dan forzosamente en el tiempo y en el espacio..." (11)

Muchos Docentes eluden el problema de la reflexión sobre el acontecer social, ocupándose exclusivamente de enseñarle al estudiante en forma mecánica, para memorizar los contenidos, entendidos como conocimientos. Esta concepción, no permite que el educando entienda



los mecanismos para idear nuevas alternativas posibles dentro de un modelo lógico comprensible y se omite la reflexión sistemática,

El docente de Ciencias Sociales debe tener en cuenta que el objetivo de la enseñanza de las Ciencias Sociales es lograr que el estudiante sea capaz de hacer una reflexión ordenada y comprensiva acerca de su acontecer individual y cotidiano con el entorno social cuya realidad, es el resultado de un proceso histórico, y a la vez debe lograr que sean protagonistas activos y responsables en la construcción de nuevos modelos de la sociedad y la cultura.

Cajiao considera que el maestro debe educar con una actitud histórica ya que lleva al estudiante a comprenderse como ser en movimiento dentro de un conjunto social, buscando que logre la comprensión del mundo como un sistema de interrelaciones que pueden ser modificadas; esta labor permitirá el desarrollo de una actitud constructiva y creadora, además formará individuos capaces de revolucionar los conocimientos

(11) CAJIAO, Francisco. Pedagogía de las Ciencias sociales. P.17.

aprendidos en las clases y así ser hábiles en la construcción de estructuras ideativas novedosas.

El maestro de Ciencias Sociales debe tener en cuenta el sistema de enseñanza empleado y sus consecuencias, es decir que el "aprendizaje mecánico" deja al estudiante en la superficie de la realidad, mientras que un aprendizaje significativo lleva al estudiante a formular hipótesis, para transformar la realidad.

1.3 METAS QUE SE QUIEREN ALCANZAR CON EL PROYECTO.

En el criterio particular del trabajo, la creatividad, puesto al servicio de la formación implica una transformación inicial del docentes y luego la "contaminación" a sus estudiantes. Como se ha explicitado en el desarrollo de mismo, en mi actitud, se han generado cambios que han servido para ayudar y contribuir con la formación de los alumnos. Debo reconocer que esta tarea requiere mucho esfuerzo y dedicación, sobre todo porque exige tomar como punto de partida los presaberes, la formación que tradicionalmente a servido de derrotero al estudiante, las

costumbres, los conceptos de los estudiantes respecto a cómo es un maestro, etc. Para luego generar una crisis momentánea que se resuelve con la creación de estructuras novedosas tanto del docente como de los estudiantes.

Reconozco, que el potencial creador de los jóvenes, en muchas circunstancias rebasa el del docente, y les permite descubrir esos estadios del desarrollo del pensamiento que, en muchas ocasiones, no son explotados por el docente ya que el proceso se funda en la disciplina pasiva y el SER y el HACER se remiten sólo a la mecanización de estructuras que están muy lejos de sus realidades, por ende, la poca pertinencia de los contenidos, la violación constante de las normas, de desestructuración anárquica de las jerarquías, etc.

Esta posición la asumo teniendo en cuenta que en mi formación como docente –a partir de 1995- y estudiante primaron los criterios tradicionales del sistema de enseñanza, por lo cual no nos brindaron las herramientas de pensamiento necesarias para contribuir con el crecimiento humano de los jóvenes. Sin embargo, he tratado de

superar estas dificultades intentando perfeccionar y desarrollar mi proyecto pedagógico, para contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación que se quiere impulsar.

Para lograrlo, he tomado, en primera instancia, como referencia las ideas propuestas por diferentes autores acerca de lo que es la enseñanza a partir de la creatividad, sobre todos las de los hermanos Zubiría, aplicándolas a la enseñanza de la historia.

En segunda instancia, sus ideas me han motivado a plantear estrategias metodológicas que propicien el desarrollo de los mundos posibles en los educandos para hacer de ellos personas hábiles en la construcción de Estructuras Ideativas Novedosas, partiendo de las estructuras ideativas aprendidas.

Un tercer momento, es la promoción de la reflexión indefinida del estudiante sobre sus propias ideas.

Con ello, espero motivar a mis compañeros docentes y a los alumnos de la institución para a crear un ambiente creativo en el proceso enseñanza aprendizaje. Se dice que un docente es creativo cuando busca la forma más adecuada y activa para que sus estudiantes comprendan los conocimientos que él desea mostrar a través de la interacción escolar.

Si no respetamos, reconocemos y valoramos en toda su esencial al joven: Qué cambios de actitudes mentales podemos pedir que éste tenga para que se conscientice sobre los cambios que él deben generarse para que se dé su formación integral?

1.4 MARCO LEGAL.

1.4.1 La creatividad en la Ley General de la Educación.

La ley General de la Educación en su Artículo 20, objetivos generales de la educación literal a. Propone el siguiente objetivo: *"propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al*

conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico, y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo..."(12)

El anterior objetivo nos sirve para ver la importancia de encaminar una formación de manera crítica y creativa, de tal forma que se prepare al educando para solucionar los problemas que nosotros mismos padecemos, ya que el desarrollo de la capacidad creadora de los estudiantes le brinda no sólo posibilidades para ser genios sino que también que trasciendan la rutina existente. La ley es el principal instrumento con el que cuenta el gobierno y las organizaciones privadas son las instituciones educativas, que en su interior deben proyectarse y cultivar las potencialidades intelectuales de los estudiantes "... como campos de semillas cara al futuro..." (13)

(12) Ley General de Educación: artículo 20, literal a. 1994. P. 7-8

(13) ZUBIRIA, Alejandro. P. 124.

2. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO DEL PROYECTO.

De acuerdo con el modelo pedagógico activista en el cual se fundamenta mi proyecto, para lograr que el estudiante participe de manera más dinámica en las actividades, haciendo de la clase creativa, autónoma y participativa y deje atrás la educación tradicional, he diseñado y aplicado una serie de estrategias conducente al desarrollo de un estudiante capaz de ser protagonista responsable en la construcción de nuevos modelos de la sociedad y de la cultura que necesitamos.

Así mismo, su implementación se reflejará en que el educando sea capaz de llevar a la revolución los conocimientos aprendidos en clase y así ser hábil en la construcción de "Estructuras ideativas novedosas", en el

campo de la Historia, es decir, que a través de las orientaciones pueda valorar el trabajo interactivo y cuestione el sistema actual para transformar la realidad y despertar su capacidad creadora.

2.2 POBLACION.



En el desarrollo del proyecto se hace énfasis en el diseño de una propuesta pedagógica para la enseñanza de la historia, en la educación básica secundaria, específicamente en el grado 8°. La metodología empleada debe conducir al estudiante al desarrollo de la creatividad y ser una persona capaz de crear una actitud que revolucione los

conocimientos aprendidos, construyendo estructuras ideativas novedosas, siendo el maestro sólo un orientador de todo el proceso.

Con este modelo el educando pregunta, participa, ejecuta e investiga en forma espontánea y autónoma formando en él una persona crítica y analítica de su propio entorno y la realidad social que vive, para de esta manera, satisfacer su desarrollo intelectual, crítico y reflexivo con miras al mejoramiento de la calidad educativa.

2.2.1 Reseña histórica del "Instituto Camilo Torres".

El Instituto "Camilo Torres" fue fundado en 1.978, debido a la falta de escuelas en el Barrio Bastidas. Esto hizo que el rector y propietario del colegio Eustorgio Escobar D'león Licenciado en Ciencias Sociales, fundara este instituto desde preescolar hasta cuarto grado; en el año 1.987 se aprobó el quinto grado. Viendo la necesidad de un colegio bachillerato en el Barrio Bastidas y en los sectores aledaños se amplían los grados hasta noveno de bachillerato, es decir la básica que todo colegio debe tener según la ley 115 de 1.994.

2.2.2 Ubicación.

El instituto Camilo Torres está ubicado en el Barrio Bastidas al nororiente de la ciudad de Santa Marta. A sus alrededores se encuentran los barrios de Chimila, etapas 1 y 2, Ondas del Caribe, Altos Delicias, Diecisiete de Diciembre, María Cristina, El Pantano, Galicia, Luis R, Calvo, Antonio Galán y Divino Niño.

2.2.3 Condiciones de vida.

La población en su mayoría es de escasos recursos económicos y de clase media baja, en su mayoría viven de trabajo particular y unos que otros de cargos oficiales. En su mayoría han logrado los niveles de primaria, secundaria, muy pocos profesionales; profesan la religión católica y evangélica.

Cuenta este barrio con una Iglesia llamada "San judas Tadeo" así se llama el patrono del Barrio, dos colegios oficiales el preescolar y el

Rodrigo de Bastidas que ofrece las tres jornadas mañana, tarde y noche; posee también una guardería administrada por el Bienestar Familiar lo mismo que un restaurante escolar, una oficina de TELECOM, varias farmacias y muchas tiendas, cerca de la iglesia donde se encuentran actualmente la biblioteca del barrio, que se hizo con la colaboración de la escuela del Barrio, pero en estos momentos tenemos allí la inspección de policía impidiendo que este servicio se preste como debe ser, pues tiene una jornada especial nada más.

El barrio tiene casi 40 años de fundado por el Instituto de Crédito Territorial INCREDIAL, tiene todos los servicios públicos.

2.3 TÉCNICAS Y RECURSOS UTILIZADOS EN EL PROYECTO.

2.3.1 Técnicas.

Para la recolección de la información y diagnosticar el problema se emplearon distintas técnicas como la observación de clases, encuestas, talleres, revisión de programas curriculares a docentes y estudiantes del instituto Camilo Torres.

2.3.2 Recursos.

2.3.2.1 Humanos.

Los educadores dispuestos a recibir una enseñanza que los lleve a desarrollar una capacidad creadora, reflexiva y capaz de construir estructuras ideativas novedosas partiendo de los conocimientos y aprendiendo y así mejorar la calidad educativa; el rector de la Institución el apoyo necesario para llevar a cabo las estrategias necesarias para mejorar la enseñanza de historia en el plantel; los estudiantes que sirvieron como punto de apoyo para lograr el éxito en esta empresa.

2.3.2.2 Logísticos.

Entre los materiales utilizados se encuentran: cartulinas, revistas, periódicos, videos, fichas de cartulina, papel periódico, marcadores, tijeras, pegante, cinta pegante, hojas de block, colores etc.

2.3.2.3 Físicos.

"El instituto Camilo Torres" y su entorno.

2.4 PLAN PEDAGÓGICO.

2.4.1 PRIMERA ESTRATEGIA: elaboración de diagnóstico del área de Ciencias Sociales.

OBJETIVO.

Organizar a los docentes y estudiantes de tal forma que se encuentren en la capacidad de valorar la importancia de la creatividad en la



enseñanza de Ciencias Sociales y motivarlos a potenciar la creatividad en la institución educativa para así mejorar la calidad de la educación.

ASPECTOS EVALUADOS. Tres aspectos orientaron nuestro trabajo:

- Revisión de los programas curriculares de los docentes del área de ciencias sociales.
- Observación de clases del área de ciencias sociales.
- Interpretación de la información obtenida.

TECNICAS EMPLEADAS.

La observación de las clases.

Conversatorios.

Análisis de la información obtenida.

2.4.1.1 Análisis de la información.

Dentro de la revisión de los programas curriculares de la institución, destacamos dos profesores en el área de ciencias sociales, de los tres profesores que laboran en ésta: el profesor de Ética y el de democracia

en los grados 6°, 7°, 8° y 9° en el que se pudo observar en su plan de trabajo los tres elementos que intervienen en la creatividad (inteligencia, originalidad y trabajo).

Con respecto a su metodología deja a un lado el enfoque tradicionalista, buscando formas creativas de enseñar o transmitir el conocimiento, logrando que sus estudiantes produzcan ideas novedosas, pero lógicas.

En el tercer docente encargado de la asignatura de geografía se observó que no sale del marco tradicional, pues se dedica a dictar mecánicamente una clase para luego llevar a sus estudiantes a la repetición, aunque propone en su plan de trabajo la participación de los estudiantes en clases, como mesa redonda, talleres grupales etc., no es dinámico en la implementación de propuestas para lograr que sus alumnos sean más creativos.

En lo referente a su metodología sólo se percibe un solo elemento que interviene en el mecanismo de la creatividad el de la inteligencia, que

sin estar acompañado de los otros dos elementos atrofia todo el procedimiento de la creatividad que lleva al producto final o estructura ideativa novedosa, no conduciendo a una enseñanza para el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes.

Con respecto a la observación de las clases del Programa de Ciencias Sociales se busca ver si los docentes aplican lo que proponen en su plan de trabajo, después de ser revisados y analizados cuidadosamente, del profesor de Ética y del profesor de democracia se pudo observar que aplican lo que proponen en su plan de trabajo, sobresaliendo en la manera de compartir los conocimientos, buscando la manera de que sus estudiantes analicen y produzcan ideas novedosas, partiendo de lo transmitido por el docente; también tienen una manera de involucrar a los estudiantes en la clase de tal manera que ellos buscan la forma de expresar y producir lo que se conoce como ideales novedosos o producto del mecanismo de la creatividad, en el que el profesor participa como un guía, motivándolos e integrándolos en el aprendizaje.

En cuanto al profesor de geografía, se ha quedado en la enseñanza tradicional, en la que ella es poseedora de la verdad, llevando el conocimiento a los estudiantes, quienes lo mecanizan para luego recitarlo, reprimiendo en ellos la capacidad analítica y la creatividad.

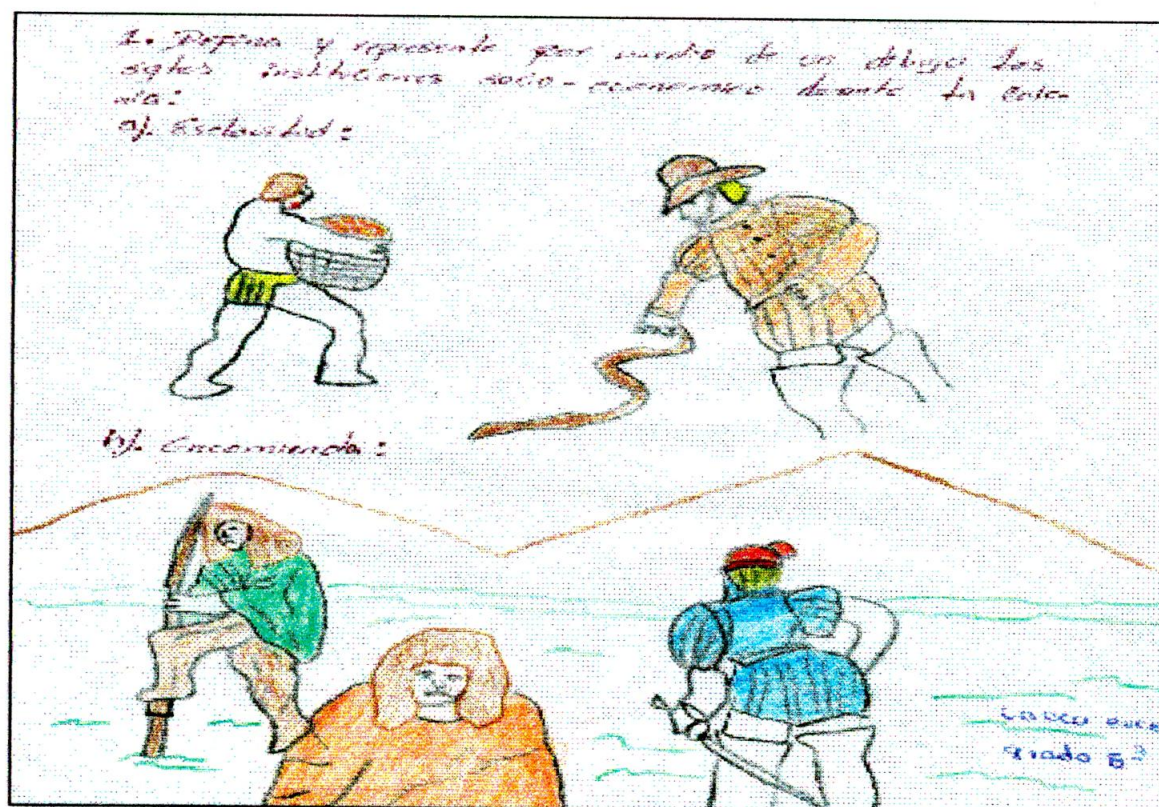
Lo anterior, arrojó como resultado que se hace necesario incluir en los programas curriculares una metodología de trabajo en el aula que propicie el desarrollo de la creatividad de los estudiantes para formar para el futuro personas que sean capaces de hacer reflexiones ordenadas y comprensivas acerca de su acontecer individual, que sean protagonistas activos y responsables en la construcción de nuevos modelos de la sociedad y de la cultura.

2.4.2 SEGUNDA ESTRATEGIA: realización de talleres de creación de estructuras ideativas novedosas a partir del desarrollo de algunos contenidos.

UNIDAD No. 1: CULTURAS ORIENTALES.

OBJETIVO GENERAL.

Analizar las características principales de las culturas orientales en la Edad Antigua.



CONTENIDO TEMÁTICO.

CULTURAS DEL CERCANO ORIENTE.

- Cultura egipcia.
- Cultura mesopotámica.
- Cultura fenicia.

CULTURAS DEL LEJANO ORIENTE.

- Cultura China.
- Cultura Hindú.

LOGROS.

- Identifica los aspectos socio-políticos, económicos y aportes de las culturas orientales en la Edad Antigua.
- Investiga las características de otros pueblos de las culturas orientales en la Edad Antigua.

SECUENCIA: 3 semanas: del 3 al 24 de agosto de 1998. (9 horas)

UNIDAD No. 2: LA EDAD ANTIGUA: CULTURAS MEDITERRÁNEAS.

OBJETIVO GENERAL.

Analizar la educación de estas culturas y compararlas con la nuestra y explicar las características de éstas, valorando su influjo en la nuestra.

CONTENIDO TEMÁTICO.

- GRECIA.
- ROMA.

LOGROS.

- Analiza las características principales de la cultura griega.
- Valora la influencia de la cultura romana en nuestra cultura.

SECUENCIA: 3 SEMANAS: del 25 de agosto hasta el 11 de septiembre de 1998. (9 horas).



UNIDAD No. 3: LA EDAD MEDIA.

OBJETIVO GENERAL.

Estudiar la formación de la sociedad feudal e identificar la evolución geográfica-política de los países europeos.

CONTENIDO TEMÁTICO.

- LAS INVASIONES BÁRBARAS.
- EL IMPERIO BIZANTINO.
- EL ISLAM.
- REINOS DE LOS FRANCOS.
- RÉGIMEN FEUDAL.
- APARICIÓN DE ALGUNAS NACIONES EUROPEAS.

LOGROS.

- Analiza los aspectos socio.políticos, económicos y los aportes culturales de los distintos pueblos existentes en la Edad Media.
- Diferencian las características de los pueblos en la Edad Media.

SECUENCIA: 3 semanas: del 11 de septiembre al 2 de octubre de 1998
(9 horas).

UNIDAD No. 4: LA EDAD MODERNA.

OBJETIVO GENERAL.

Analizar los principales hechos que enmarcan la época y la evolución de Europa durante los siglos XVI y XVII y explicar las principales ideologías europeas del siglo XVIII.

CONTENIDO TEMÁTICO.

HECHOS QUE ENMARCAN LA ÉPOCA.

- Grandes descubrimientos.
- Renacimiento y humanismo.

LA EVOLUCIÓN DE EUROPA DURANTE LOS SIGLOS XVI, XVII y XVIII.

- El absolutismo monárquico.
- Ideologías europeas.

LOGROS.

- Explica los principales hechos que enmarcan la época.
- Analiza la evolución de Europa durante los siglos XVI, XVII y XVIII.

SECUENCIA: 2 semanas: del 5 al 16 de octubre de 1998. (6 horas).

UNIDAD No. 5: LA EDAD CONTEMPORÁNEA.**OBJETIVO GENERAL.**

Analizar los hechos y el desarrollo europeo durante los siglos XIX y XX y su influencia a nivel mundial.

CONTENIDO TEMÁTICO.**LA EDAD CONTEMPORÁNEA. SIGLO XIX.**

- La Revolución francesa.
- El desarrollo europeo.
- La revolución industrial.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA. SIGLO XX.

- Primera Guerra Mundial.

- La revolución rusa.
- Segunda Guerra Mundial.
- El mundo actual.

LOGROS.

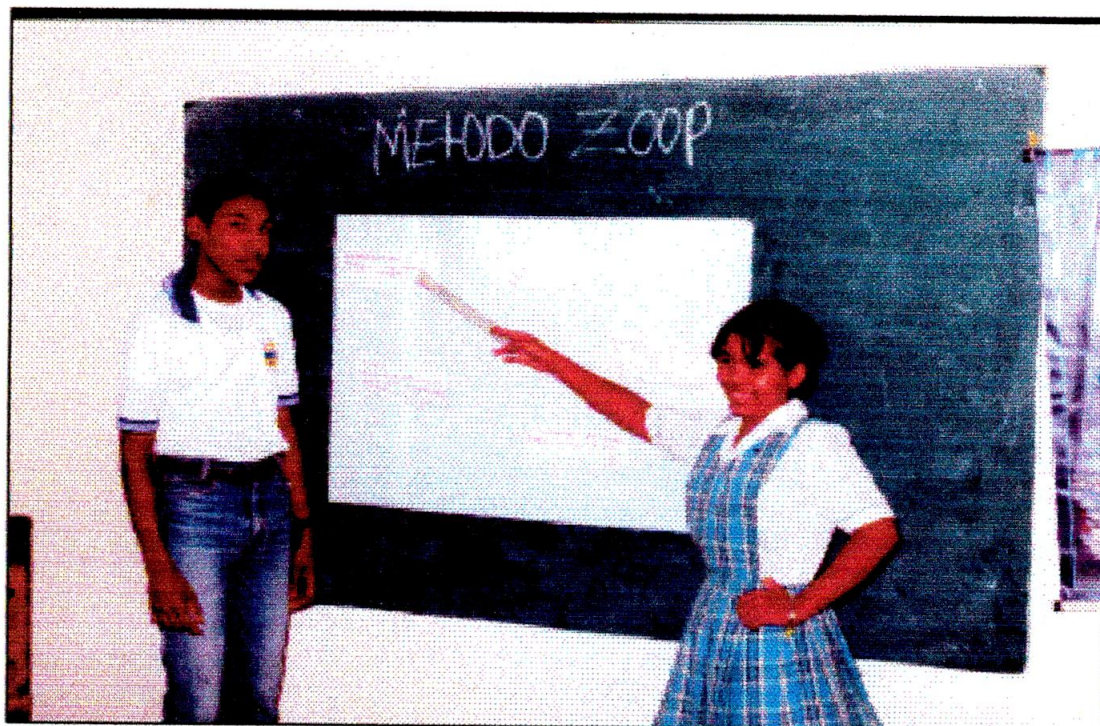
- Explica los hechos de la edad contemporánea del siglo XIX y su influencia en el mundo.
- Identifica los sucesos ocurridos durante la edad contemporánea del siglo XX en el mundo.

SECUENCIA: dos semanas: del 5 al 16 de octubre de 1998. (6 horas)

METODOLOGÍA : entre las estrategias diseñadas para la construcción de estructuras ideativas novedosas se encuentran: dramatizaciones de algunos contenidos; experimentación lúdica de algunas temas; mesas redondas; exposiciones; representaciones gráficas, éstas últimas implementadas como estrategias evaluativas.

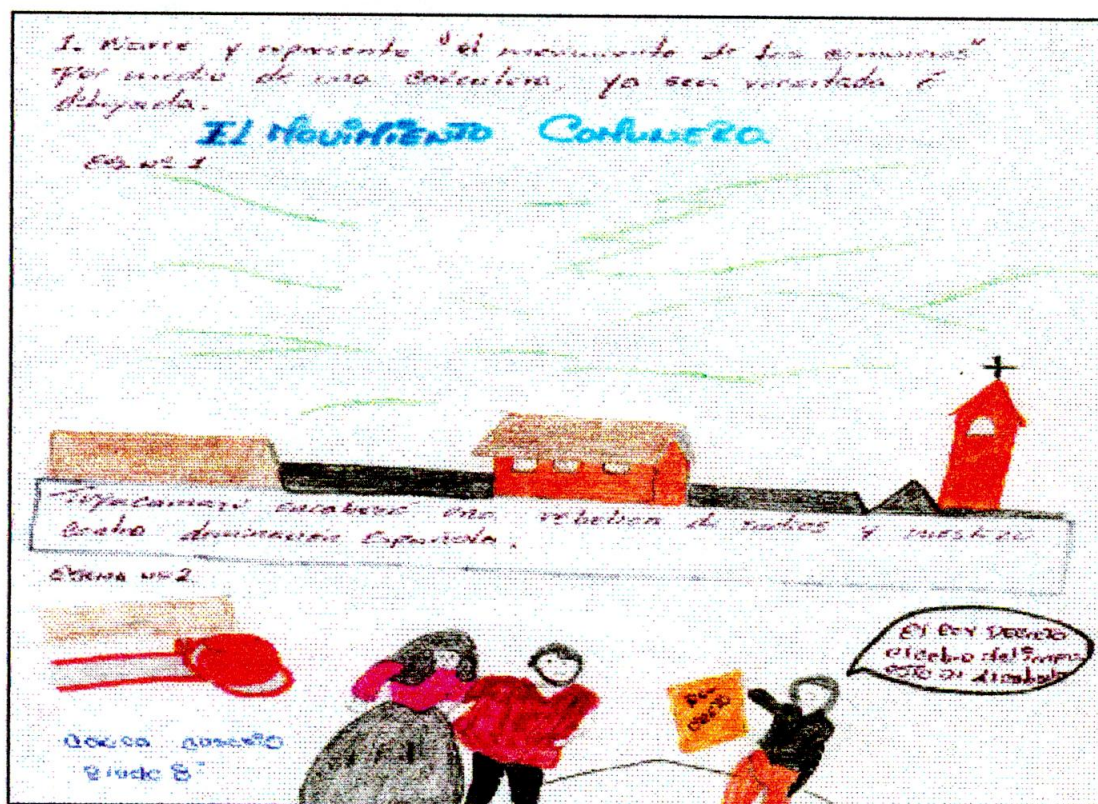
ACTIVIDADES

- Representación Gráfica de conceptos
- Metodología ZOOP.
- Exposiciones: temas libres.
- Llevar la historia a la caricatura.
- Orales y escritos (participación,



3. HACIA UNA RENOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA INSTITUCIÓN.

3.1 PROPUESTA.



En el proceso de enseñanza aprendizaje de historia en el grado 8° del "Instituto Camilo Torres", de acuerdo con la ley General de Educación con los objetivos generales del área de Ciencias Sociales y teniendo en cuenta los lineamientos y filosofía del PEI de la Institución en donde llevé a cabo esta práctica docente, propongo lo siguiente:

- Potenciar la creatividad desde la participación activa en los alumnos del grado 8°.
- Propiciar un clima de libertad donde el maestro lleve al estudiante a desarrollar habilidades y destrezas para producir estructuras ideativas novedosas.
- Romper con la presión del tiempo en clase y con la marcada dependencia de los programas curriculares.
- Romper con los recursos tradicionales (tiza, tablero) y se busca nuevos elementos que lleven a la motivación del estudiante por el aprendizaje y desarrollo de la creatividad.
- Realización de talleres en los que los estudiantes transformen lo aprendido en estructuras ideativas novedosas.
- Centrar la educación en torno al estudiante.

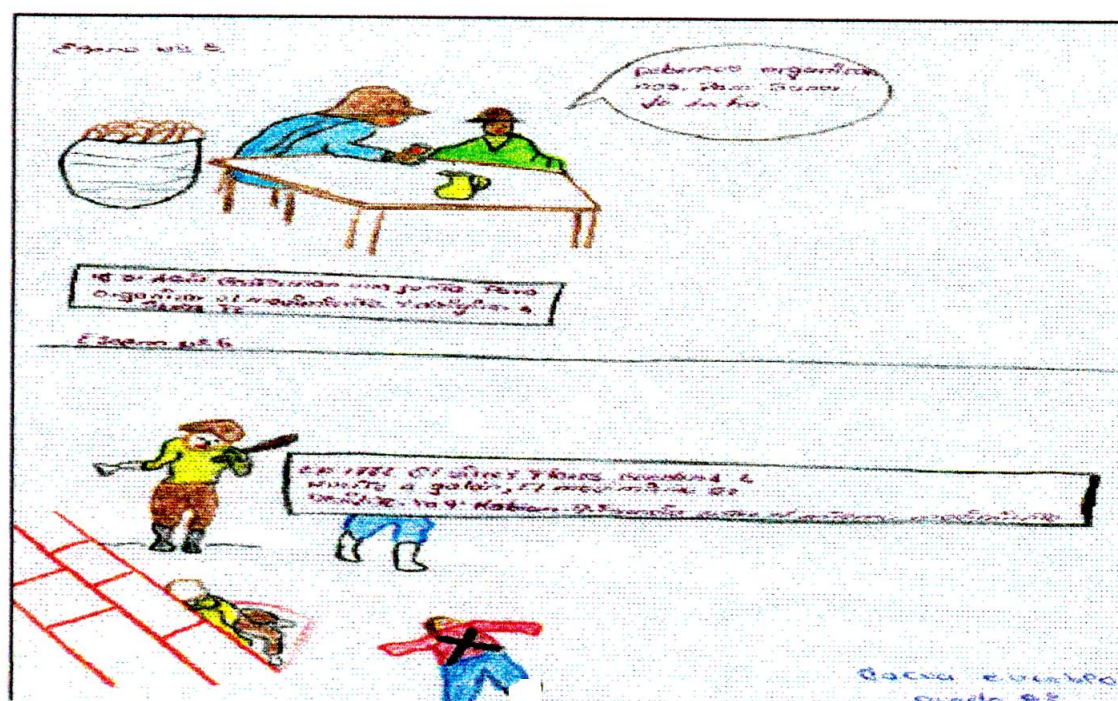
- Realización de evaluaciones no tradicionales para desarrollar la creatividad tales como:
 - La representación gráfica de los conceptos.
 - La metodología (ZOOP).
 - Dramatizaciones de los temas a tratar.
 - Llevar la historia a la caricatura.

3.2 RESULTADOS OBTENIDOS CON LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS NOVEDOSAS.



A lo largo de mi proyecto investigativo logré conocer y determinar la importancia de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta las ideas de los docentes y educandos; implementando la creatividad en la enseñanza de historia como estrategia para mejorar la calidad de la educación que no escapa de la crisis que afecta la sociedad.

Logre definir la creatividad como el instrumento mediante el cual cada individuo es capaz de analizar, interpretar, organizar sus ideas para luego dar origen a estructuras ideativas novedosas así ser seres que trasciendan la rutina existencial. La obtención de estos resultados no



sería posible sin la realización de algunas actividades entre las que puedo señalar las siguientes:

- Participación activa de todos los educando del plantel.
- Llamar la atención y motivar al rector sobre la aplicación de la creatividad en los diferentes saberes.
- Mostrar al rector la importancia de potenciar la creatividad en el plantel educativo.
- Reactivar la motivación interna del estudiante por el aprendizaje de la historia y el reconocimiento de sus propias capacidades.
- Incrementar la creatividad, la actitud investigativa, la discusión y la suma crítica.
- Superar las prácticas evaluativas tradicionales en las que en muchos casos han predominado el autoritarismo y las pruebas tradicionales.
- Estimular el diálogo permanente en el interior de la institución investigativa.

El resultado positivo, se vio reflejado en la participación, colaboración y espontaneidad al realizar las diferentes actividades ejecutadas con los educandos; transformando mi quehacer pedagógico en una forma

creativa, y activa, al igual que al rector de la institución donde lleve a cabo mi proyecto pedagógico.

5. BIBLIOGRAFIA

CAJIAO RESTREPO, Francisco. Pedagogía de las ciencias.

CORNEJO, Miguel Angel. En busca de la excelencia.

DE ZUBIRIA, Alejandro y DE ZUBURIA, Miguel. Operaciones intelectuales y creatividad.

GRANADOS, Pedro y PIMIENTA, José. La Creatividad. Universidad del Magdalena, Santa Marta. 1998

POSADA ALVAREZ, Rodolfo. La investigación en el aula. Santa Marta. Universidad de Magdalena. 1996.

TALLER CREATIVO, Universidad del Magdalena.

ANEXOS

ANEXO A: CONSTANCIA DE TRABAJO

La suscrita directora del colegio Rodrigo de Bastidas

HACE CONSTAR

Que la joven SANDRA PACHECO DÍAZ, identificada con cédula de ciudadanía #57.444.335 de Santa Marta, trabajó su proyecto pedagógico "el desarrollo de la creatividad docente de ciencias sociales", en esta institución durante dos meses del año 1995, realizando entrevistas y observaciones de las clases a profesores(a) y alumnos.

Se expide la presente a petición de la interesada, en Santa Marta a los treinta días del mes de noviembre de 1998.


ALINA de Gutiérrez
Directora

Concentración Escolar
Rodrigo de Bastidas No. 3
JORNADA TARDE
DIRECCION
SANTA MARTA 0903

ANEXO B: ENCUESTA A DOCENTES:

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA CIENCIAS SOCIALES
VIII SEMESTRE
ASIGNATURA PROYECTO PEDAGÓGICO

Nombre del profesor: Euforgio Escobar D'León

Asignatura: Democracia - Geografía

Nombre del colegio: "Instituto Camilo Torres"

Grados: 6, 7, 8 y 9^º.

1. ¿Escriba que es creatividad? : Capacidad Que tiene la persona para buscar recursos y desarrollar cualquier actividad.
2. ¿Cómo se relaciona con el aprendizaje? : (Cuando se es creativo, la persona a la cual se le explica) la persona al obtener conocimientos, va creando espacios para nuevos conocimientos.
3. ¿Cómo es posible desarrollar la creatividad en la escuela?
 - Enseñándolos a pensar
4. ¿Cuáles son las razones que justifiquen potenciar la creatividad de los estudiantes en la escuela?
 - Para que el estudiante cree un pensamiento paralelo y no un pensamiento socrático.
 - El pensamiento paralelo quiere decir que el niño empieza a buscarle dif. soluciones al problema y el pensamiento socrático quiere decir que se basan en una sola solución.

ANEXO B: ENCUESTA A DOCENTES:

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA CIENCIAS SOCIALES
VIII SEMESTRE
ASIGNATURA PROYECTO PEDAGÓGICO

Nombre del profesor: Elizabeth De Escobar

Asignatura: Geografía

Nombre del colegio: "Instituto Camilo Torres"

Grados: 6, 7, 8 y 9^a

1. ¿Escriba que es creatividad?

Son las actitudes voluntarias que asume el individuo (o los) para asumir de manera novedosa un problema presentado estableciendo estrategias para llegar mejor al objetivo.

2. ¿Cómo se relaciona con el aprendizaje?

La creatividad es parte esencial del aprendizaje; el individuo condicionado a un medio o a una circunstancia necesita la creatividad necesaria con el fin de aprehenderlo lo mejor posible y esto se logra a través del aprendizaje.

3. ¿Cómo es posible desarrollar la creatividad en la escuela?

Esta es posible en la medida que las condiciones estén dadas, sin embargo la presencia del profesor creativo frente a las condiciones amerita la superación de las mismas. La creatividad es o debe ser parte constante de la escuela.

4. ¿Cuáles son las razones que justifiquen potenciar la creatividad de los estudiantes en la escuela?

- La principal razón es la conducción de estudiantes hacia la eficiencia de sus labores.
- La creatividad lleva al estudio menos tedioso.
- La creatividad en la escuela es la extensión del estudiante y ^{hacia} sus actividades en el campo social; si es creativo en la escuela lo es fuera de ella.

ANEXO C: ESTUDIANTES REALIZANDO ACTIVIDADES LÚDICAS.



ANEXO B: ENCUESTA A DOCENTES:

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA CIENCIAS SOCIALES
VIII SEMESTRE
ASIGNATURA PROYECTO PEDAGÓGICO

Nombre del profesor: Alfonso Mendoza Torres

Asignatura: Ciencias Sociales

Nombre del colegio: Esc. Juan Bolívar

Grados: 5º

1. ¿Escriba que es creatividad?

En el proceso enseñanza-aprendizaje la creatividad lo concibo como la manera de sortear una dificultad que puede presentarse en el saliente de clase. Dificultad de medios, etc.

2. ¿Cómo se relaciona con el aprendizaje?

La relación es directa, como explicamos anteriormente debido a que en proceso educativo resultado creativo puede repercutir en la asimilación por parte de los estudiantes y en el desarrollo profesional de los docentes.

3. ¿Cómo es posible desarrollar la creatividad en la escuela?

De diferentes formas. Esta actividad debe aprovechar los espacios, elementos del medio tanto al docente como los estudiantes, pero su creatividad no se necesita grandes recursos económicos si no disposición y voluntad.

4. ¿Cuáles son las razones que justifiquen potenciar la creatividad de los estudiantes en la escuela?

- Aprovechar el conocimiento de diferentes formas
- Abandonar la monotonía
- dejar el mecanicismo
- Descubrir nuevas formas de aprender

ANEXO D: MUESTRA DE PLAN DE TRABAJO. PLAN DE UNA CLASE.

PREPARADOR DE CLASE.

COLEGIO : INSTITUTO CAMILO TORRES.

ASIGNATURA : CIENCIAS SOCIALES INTEGRADAS.

TEMA : LOS PROTAGONISTAS Y SU TIEMPO.

OBJETIVO : Identificar las características de las civilizaciones
para ubicarlas en el tiempo.

LOGROS:

Que el estudiante identifique las características de las civilizaciones del
Próximo y Lejano Oriente.

Que el estudiante ubique a las civilizaciones en el mapa.

CONTENIDO DE APRENDIZAJE:

ESPACIALIDAD: Las primeras civilizaciones se originaron en el Cercano
oriente, siendo los sumerios quienes se ubicaron al sur de la llanura
aluvial de los ríos Tigris y Éufrates y los egipcios en el norte de la
llanura del río Nilo.

TEMPORALIDAD: durante el milenio IV a.c. en plena edad de bronce.

En el Lejano oriente: las civilizaciones más antiguas se formaron mucho después, a mediados del milenio III a.c. en la llanura aluvial del río Indo.

Cercano oriente: allí existieron cinco tipos de población: Egipcios, Sumerios, Asiáticos, semitas, Indoeuropeos. Su procedencia es diferente para cada pueblo, la conformación de cada pueblo sufre transformaciones debido a los diferentes grados de desarrollo que tienen.

Lejano oriente: el espacio geográfico condicionó el desarrollo de las civilizaciones de India y China.

Cada pueblo tuvo como característica las invasiones venidas de otras partes como también las guerras, así mismo se notan algunas luchas internas por el poder gubernamental.

Economía: se resalta la agricultura como la base de la producción, distribución y consumo.

En Egipto se condicionó el Nilo; en la Mesopotamia menos dependiente de las crecidas, en la India una civilización vegetariana y la China caracterizada por el arroz.

FORMATO DE PLAN DE CLASE.

PROCESO DIDACTICO	ACTIVIDADES PROFESOR – ALUMNO	CORRELACION	INDICADORES DE LOGROS	RECURSOS
AMBIENTACIÓN	Organización del salón de clase, de los materiales, llamado a lista, comentarios particulares.			
MOTIVACION	Con preguntas sobre la recomendación anterior: Qué es civilización? Qué es cultura? Cuál es su deferencia?			
INTRODUCCION	Presentación del tema. Presentación de objetivos. Fundamentación del tema.			
DESARROLLO	Ubicación de las civilizaciones del próximo y lejano oriente. Descripción de su población. Modo económico de vida.	Con la realidad circundante del estudiante, ubicándolo en el hoy.	El estudiante diferencia civilización de cultura. El estudiante ubica las civilizaciones.	Mapa, cartelera, borrador, tiza, texto guía, señalador, regla.
EVALUACION	Qué civilización fue gobernada por un Dios monarca? Cuál era la actividad económica de los Egipcios? Explique.			
BIBLIOGRAFIA				MONTENEGRO, Augusto. Civilizacion 6. Ciencias Sociales. Colombia. Norma